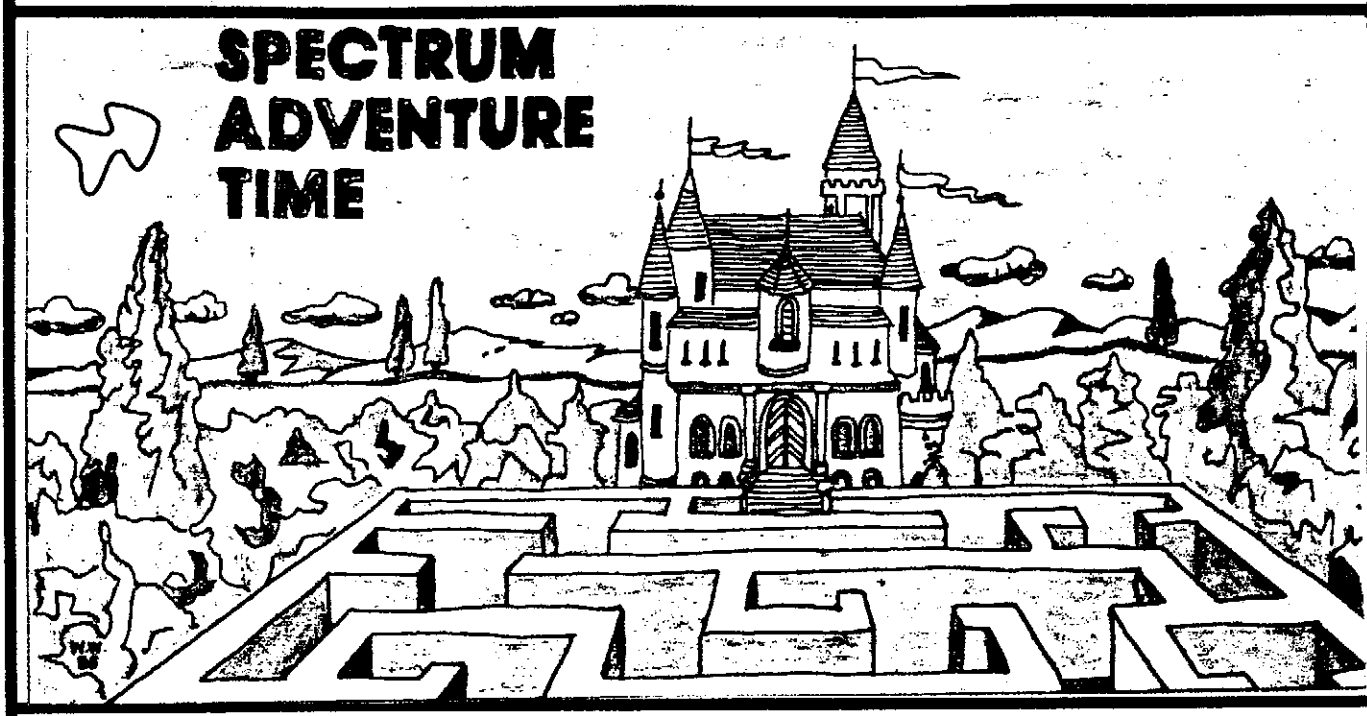
Spectrum User Club Wuppertal



Info Nr. 8 (34) vom 01.08.1986

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

kaum ist der Urlaub vorbei, läuft hier schon wieder alles auf Hochtouren. Es gibt auch wieder neue Gerüchte aus dem Hause Schneider (wegen der Sinclair - Übernahme). Also, angeblich wird Schneider nun keine Sinclair - Computer vertreiben. Amstrad in England will aber schon etwas mit den Sinclair - Geräten machen. Es wird dazu auch ein deutscher Vertrieb gesucht, womit Altmeister Schumpich wieder im Geschäft wäre (eventuell, wenn alle Gerüchte stimmen). Zur Zeit wird es aber immer schwieriger, neue Sinclair - Geräte zu bekommen. Eine Entscheidung ist also schnell notwendig. Diese wird im Herbst 1986 erwartet. Was machen wir ? Abwarten natürlich, was sonst. Im Club gibt es soweit keine besonderen Neuigkeiten, es läuft alles wie gehabt. Wir könnten allerdings mal wieder einen Schub Programme für die neue Software - Service - Kassette September gebrauchen, ebenso einige Artikel fürs Info. Also ran an den Feind !!! Ich hoffe, Info und Kassette gefällt Euch wieder und verbleibe bis zum nächsten Monat,

EPROMMER AM SPECTRUM

Wer von euch mit dem Gedanken spielt, einen EPROM-Programmierer für den Spectrum zu kaufen, der sollte sich diese Zeilen vorher einverleiben!
Was bietet der Markt? Da wäre m.W. nur das Gerät der Firma C&M Meyer für DM 248.-- und der im letzten Info vorgestellte EP 100 E von Herbert Bauer (DM 198.--). Beide Geräte besitzen folgende Nachteile:

1. können nicht alle EPROMs programmiert werden:
   beide bieten keine 12.5 Volt Programmierspannung, sodaß die Typen 2764A und 27128A nicht benutzt werden können.
   Auf den 27256 muß verzichtet werden!
2. bietet keines der Geräte den sogenannten modifizierten Programmieralgorithmus. Gerade dieser ist aber m.E. unabdingbar zur Programmierung von großen EPROMs wie 2764 oder 27128. So brauchen diese Geräte zur Programmierung eines Kilobytes rund eine Minute, mit dem modifizierten Algorithmus verkürzt sich diese Zeit auf etwa 4 Sekunden! Ein 27128 ist innerhalb einer Minute fertig programmiert!

Ich möchte nun all denen, die jetzt aufhorchen, mein seit ca. 6 Monaten benutztes Programmiergerät vorstellen: Jeder, der sich zutraut, eine mitteldicht bestückte Europaplatine zusammenzulöten, kann sich für ca. 140.--DM den Super-PROMMER bauen. Er programmiert vom 2716 bis zum 27256 (!) alles, was der Markt an 27er EPROMs zu bieten hat, egal, ob mit 25, 21 oder 12.5 Volt Programmierspannung.
Die Steuersoftware bekommt ihr von mir kostenlos per Club-Info-Cassette. Vielleicht ist sie auf dieser Cassette schon drauf, sonst auf der nächsten. Wer den kommentierten Quelltext (Gens3) haben will, der schicke mir bitte eine Cassette und Rückporto! Diese Software bietet sowohl den normalen (50 ms pro Byte) als auch den modifizierten Algorithmus für alle EPROM-Typen.
Im modifizierten Algorithmus wird für die Typen ab 2764 die Versorgungsspannung auf 6 Volt angehoben.
Wer das Programm auf der Cassette sucht: es heißt "PROMMER".
Wie kommt man nun an dieses Gerät??
Das Gerät wurde in der c't-Ausgabe 2/1985 veröffentlicht. Man benötigt zum Selbstbau die Platine, die man beim Verlag beziehen kann:
Die Platine trägt die Bezeichnung "850294dB PROMMER 80" und kostet DM 69.-- (ganz hervorragende Qualität!).
Wer die genannte c't-Ausgabe nicht hat, muß zusätzlich für DM 5.-- eine Fotokopie des Artikels "PROMMER-80", c't 2/85, Seite 94 ff bestellen!
Den Betrag plus DM 3.-- für Versandkosten legt man entweder als Verrechnungsscheck der Bestellung bei oder überweist ihn auf das unten genannte Konto (Kopie der Einzahlungsquittung der Bestellung beilegen!). Die Adresse:
c't Magazin für Computertechnik
- Versand -
Verlag Heinz Heise GmbH
Postfach 61 04 07
3000 Hannover 61
Konto Nr. 93 05-308 Postscheckamt Hannover
Nun dauert es etwa eine Woche, bis die Klamotten ins Haus rutschen. Diese Zeit läßt sich sinnvoll nutzen, indem man sich den erforderlichen Steckadapter bastelt, ganz in Ruhe und mit viel Geduld:
Man braucht einen Spectrum-BUS-Stecker, eine 64polige VG-Federleiste und 23 ca. 8-10 cm lange, isolierte Drähtchen. Dann nehme man die im Anschluß gezeichneten Abbildungen zur Hand und

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

schlage im Spectrum-Handbuch die BUS-Belegung auf, und es kann losgehen. Die Verdrahtung dürfte anhand der von mir aufgezeichneten ECB-Steckerbelegung, in der ich natürlich nur die Spectrum-relevanten Anschlüsse eingezeichnet habe, und mit Hilfe der Anschlußtabelle nicht schwierig sein.
Hat man zufällig ein kleines Netzteil zur Hand, das stabilisierte 5 Volt und unstabilisierte 9 Volt mit zusammen 500 mA rausdrückt, dann verdrahtet man die +12 Volt- und +5 Volt-Anschlüsse des ECB-Steckers nicht zum Spectrum, sondern an ebendieses Netzteil. Der GND muß aber in jeden Fall an den Spectrum, beim externen Netzteil muß er natürlich auch an dessen GND!
Wenn die bestellten Sachen dann endlich angekommen sind, wird man entdecken, daß im Artikel alle Hinweise sehr ausführlich gegeben sind, die man beim Zusammenbau benötigt. Zum Abgleich braucht man nur ein gutes Voltmeter.
Dann kann's losgehen: PROMMER anstecken, Software laden und ab geht's!
Zur Software: arbeitet man mit Microdrive, so ändert man im Basic nur die Zeile 1: DEF FN m()=0 in DEF FN m()=Drivenumber. Neu absaven mit SAVE "PROMMER" LINE 2000: SAVE "epc" CODE 61440, 1100 nicht vergessen! Bei Diskettenbetrieb müssen evtl. die Zeilen 610, 720 und 2020 angepaßt werden!
Viel Erfolg beim Selbstbau wünscht

Roland Genske, Am Deckershäuschen 49, 5600 Wuppertal 1
Tel. (0202) 70 40 41

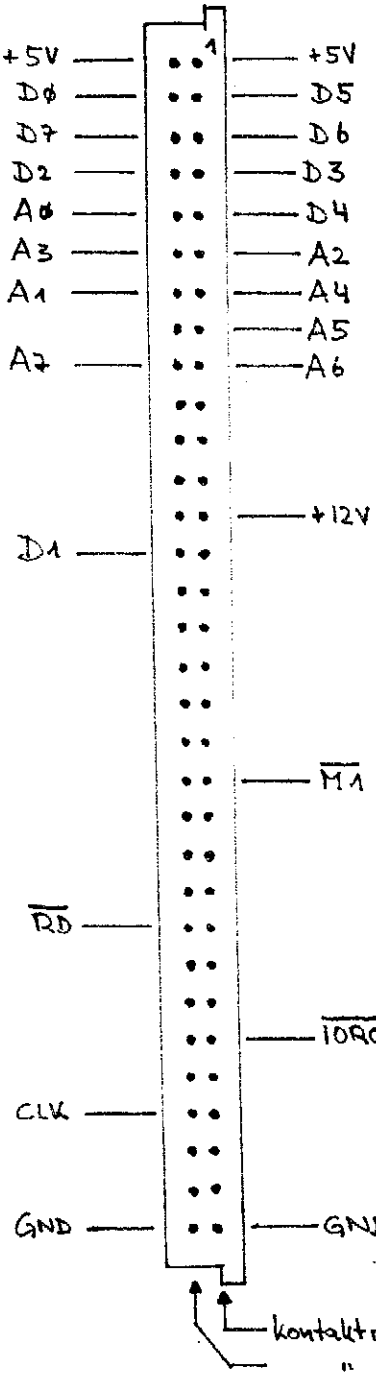
Nachtrag:
Was nützt einem der 27256 am Spectrum??
Nun, man kann damit zwei 27128er ersetzen, z.B. mit einer Hälfte Original- und der anderen ISO-ROM. Vielleicht entwickelt jemand eine Banking-Logik, mit deren Hilfe dann 32kB ROM verfügbar wären (bitte melden, ich bin dabei!) Ich selbst benutze den Spectrum regelrecht als Entwicklungssystem und muß häufig die 256er für Fremdsysteme brennen. Mit dem PROMMER-80 ist dieser Fall in zwei Minuten vom Tisch! Find ich echt nur geil!
Der Prommer kann übrigens - mit einem kräftigeren Netzteil und einigen Pull-Ups auf den Leitungen, durchaus mehrere EPROMs gleichzeitg brennen. Da die EPROM-Fassung über Flachkabel an die Hauptplatine angesteckt wird, ist eine derartige Erweiterung überhaupt kein Problem.
Zur Bedienung:
Jede Prozedur kann mit der SPACETaste unterbrochen werden! Bei einer fehlerhaften Zelle kann von dieser ab der Programmierungsvorgang fortgesetzt werden, spart Zeit und Nerven! Ansonsten ist das Programm selbsterklärend. Bei Fragen bitte anrufen!

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Pin-Belegung der 64-Pol-VG-Federleiste
von der Lötseite aus betrachtet!



SPECTRUM-ANSCHLUSS	ECB-ANSCHLUSS	ECB-PIN-NR.	BEMERKUNGEN
+9V	+12V	a 13	+9V reichen aus
+5V	+5V	a/c 1	
GND	GND	a/c 32	
D0	D0	c 2	
D1	D1	c 14	
D2	D2	c 4	
D3	D3	a 4	
D4	D4	a 5	
D5	D5	a 2	
D6	D6	a 3	
D7	D7	c 3	
A8	A0	c 5	A8...A11 anstatt A0...A3 wegen 16-Bit-I/O !
A9	A1	c 7	
A10	A2	a 6	
A11	A3	c 6	
A4	A4	a 7	
A5	A5	a 8	
A6	A6	a 9	
A7	A7	c 9	
CLK	CLK	c 29	
$\overline{M1}$	$\overline{M1}$	a 20	
$\overline{RD}$	$\overline{RD}$	c 24	
$\overline{IORQ}$	$\overline{IORQ}$	a 27	

Anschlußtabelle:
So müssen die Spectrum-Signale mit den ECB-Anschlüssen verbunden werden

PROMMER

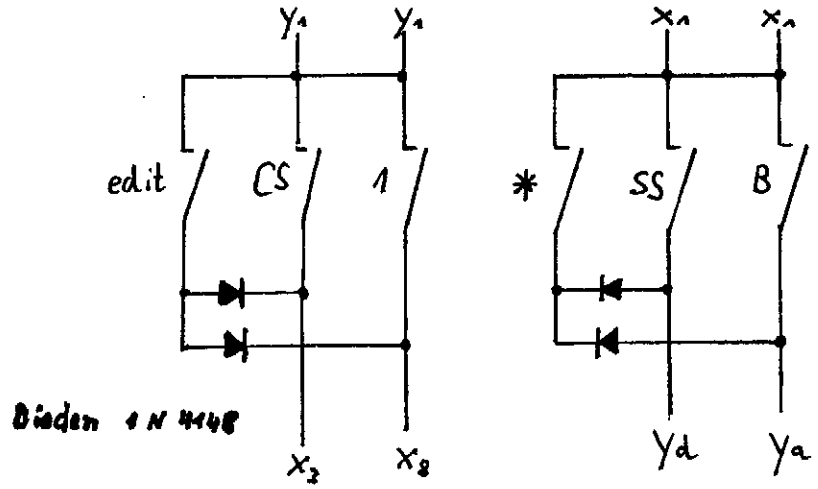
HINWEISE ZUR HERSTELLUNG DES ECB-STECKADAPTERS

Sinclair ZX Spectrum

TASTATURUMBAU

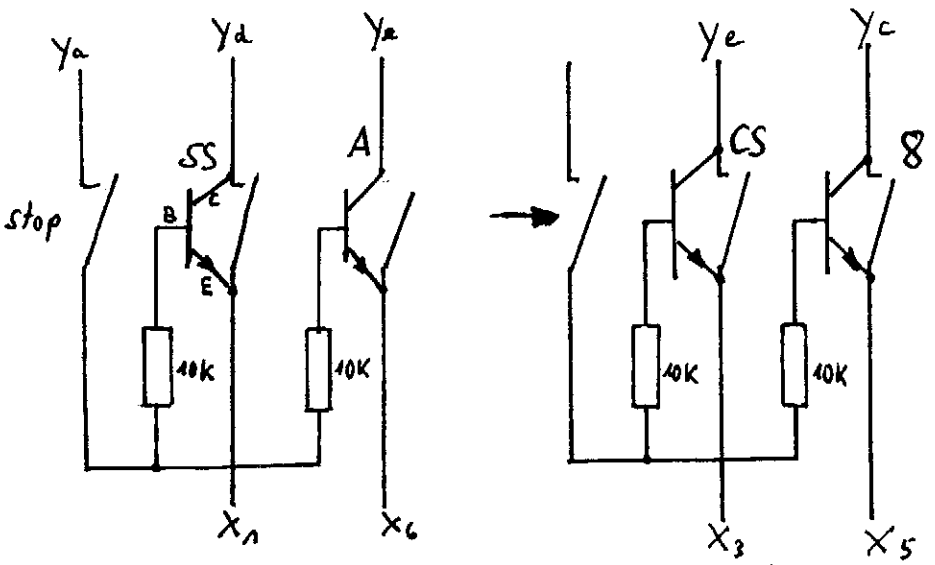
Nachdem Kauf der Völkner-Tastatur (Commodore PC mit 94 Tasten) hatte ich einige Tasten zu belegen. Mit folgenden Schaltungen kann man ohne Strom jede geschiftete Taste erreichen.

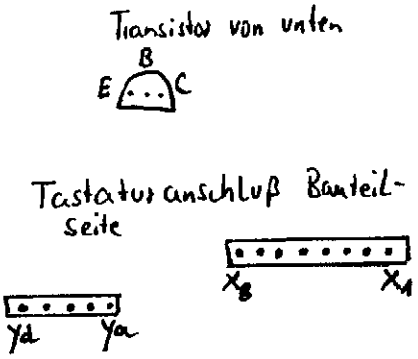
a) Tasten, die auf der gleichen x oder y-Leitung liegen



X	1	2	3	4	5	6	7	8
a	B	H	V	Y	6	G	T	5
b	N	J	C	U	7	F	R	4
c	M	K	X	I	8	D	E	3
d	SS	L	Z	O	9	S	W	2
e	SP	En	CS	P	Ø	A	Q	1

b) andere Kombinationen werden mit 2 Transistoren (BC 237, BC 170 etc.) geschaltet, wobei jeweils eine andere als die beteiligten y-Leitungen den Schaltstrom hergibt.





Im Moment bin ich dabei, die Tastatur so umzustricken, daß ich mit einem Tastendruck die Umlaute (z.B. EM +o =ö)mit Tasword erreichen kann. Wenn die Schaltung richtig läuft, werde ich darüber berichten.

Hartmut Schwinty, Liebigstr. 5, 46 Dortmund 1, 0231/ 123109

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Hallo Clubmitglieder,

diesenMonat moechte ich das Programm 'REBEL PLANET' von Adventure International (neuer Name 'ADVENTURE SOFT') vorstellen.

Das Programm 'REBEL PLANET' wurde von Steve Jackson und Ian Livingstone nach einer Vorlage der FIGHTING FANTASY Buecher auf die Computer uebertragen. Die Spectrum Version wurde von Mike Woodroffe und Brian Howarth (Gremlins, Hulk, ...) Programmiert.

Wie bereits der Vorgaenger aus der FIGHTING FANTASY Reihe (Seas of Blood), ueberzeugt die Spectrum Version durch eine hochaufloesende Grafik , die sich in Sekundenschnelle aufbaut, und einen gigantischen Wortschatz (ueber 500 Worte), der auch ganze Saetze versteht und auswertet. Dem Programm liegt eine sehr ausfuehrliche englische Spielanleitung bei, die alles Wissenswerte vermittelt.

Doch nun zur Handlung.
Sie uebernehmen die Rolle eines Raumschiffkapitaen der Versuchen muss, den Planeten von Rebellen zu befreien.
Zu Anfang des Programms befinden Sie sich auf der Kommandobruecke, von deraus sie ins Weltall sehen (Die Sterne kommen einen richtig entgegen, man glaubt es ist ein Flugsimmulator) koennen. Vor Ihnen stehen Computer die gerade den Landeanflug vorbereiten. Das Raumschiff besteht aus einem Lagerraum und drei weiteren Kabinen, die sie nun durchsuchen muessen.

Soweit zur Handlung. Das Adventure zeichnet sich durch seine hohe Qualitaet aus und ist jedem Adventurefreak zu empfehlen.

Noch ein Tip fuer alle, die Probleme beim Verlassen des Raumschiffs haben. Untersuchen sie ihren Raumanzug! An ihm befinden sich mehere Knoepfe, u.a. auch der Knopf IH (Inner Hatch). Wenn sie diesen Knopf betaetigen, kommen sie in die Luftschleuse und koennen das Raumschiff verlassen. Viel Glueck!!!

Preis: 39,00 DM
Bezugsquelle: Michael Naujoks, Tel. 06221/46885

Clubmitglieder koennen das Programm direkt von mir fuer nur 29,00 DM bekommen.

Lutz Martschin, Reherweg 5a, 3258 Aerzen 1, Tel.05154/1495

Ich suche noch Leute, die bei meinem Fantasy Rollenspiel mitmachen. Es gibt viel zu gewinnen! Info von:
Lutz Martschin, Reherweg 5a, 3258 Aerzen 1

Kurz und buendig, um was es geht:
Jeder Mitspieler kann sich einen Charakter aussuchen, sowie verschiedene Eigenschaften (Staerke, ...). Danach begiebt man sich auf die Suche.

Jeder Teilnehmer teilt mir schriftlich seine Zuege mit (max.10), die ich dann mit Hilfe eines Computers auswerte. 10 Zuege kosten 5,00 DM. In diesem Preis ist bereits das Porto und der Umschlag enthalten. Nachdem die Zuege ausgewertet wurden, bekommt jeder Teilnehmer eine Antwort. Danach gehts weiter mit neuen Mitteilungen.

Wer als erster das Ziel erreicht hat, bekommt den Jackpot, der sich aus den Zahlungen der Teilnehmer, abzueglich der Kosten, zusammensetzt.

Die Grundausruestung kostet 10,00 DM.

ROLF KNOBBE
Postfach 20 01 62
5600 Wuppertal 2

Ich möchte diesmal mit einigen Pokes für das nächste Info beitragen. Es kann sein, daß der ein oder andere Poke bereits bekannt ist, aber das macht ja nichts.

Yabba Dabba Doo	POKE 37003, x	x = Anzahl der Leben
Critical Mass	POKE 49847,54	
Mikie	POKE 46259, x	x = Anzahl der Leben
Starquake	POKE 50274,0	Unendliche Leben
	POKE 41109,0	Keine Gegner
Three Weeks in Paradise	POKE 57132,2	
Sweevos World	POKE 37008,255	
Gyroscope	POKE 53992,0	Unendliche Leben
	POKE 52138,201	Kein Zeitlimit

Dann habe ich noch eine Frage, die vielleicht im Info gestellt werden könnte :
Wie bekomme ich die deutschen Umlaute in das Programm Tasprint von Tasman Software ?
Sollte es hierfür ein spezielles Anpassungsprogramm geben, bin ich gern bereit die entstehenden Unkosten zu zahlen.

Karl-Heinz Gunkel

Am Mühlengraben 16
3507 Baunatal 4
Tel. 05601/86450

LEVEL 9,

wer diesen Namen hoert denkt sofort an Spitzenadventures aus England. Wer dies tut, hat genau ins Schwarze getroffen. Bekanntgeworden ist LEVEL 9 durch Adventures wie DUNGEON ADVENTURE oder ERIK THE VIKING.

Der neuste Titel heisst PRICE OF MAGIC und ist der Nachfolger zum Adventure des Jahres 1985 (In England), RED MOON.

Doch worum geht es in PRICE OF MAGIC? Als Ort der Handlung hat man das Haus von RED MOON genommen, in dem der Spieler nun versuchen muss, Zauberspruche zu finden und lernt, mit diesen umzugehen. Hoert sich schwer an, oder? Ist es auch, denn das Advdndure spielt in uEbep 200 tebschiedelen Raeumen, ueber und unter der Erde. Doch damit das ganz nicht so langweilig wird, besitzt jeder Raum eine Graik (ueber 200 verschiedene). Und damit sich der Spieler auch richtig bewegen und alles untersuchen kann, hat das Advenutre einen Wortschatz von ueber 1000 Worte (!!!) bekommen. Infocom ade!!! Neben den eigentlichen Sucharbeiten muss man auch noch mit Monstern und Skeletten kaempfen, wobei jeder Treffer eines Monsters Kraftpunkte kostet.

Zusammenfassend kann man sagen, dass PRICE OF MAGICE ein starke Herausforderung fuer den ADVENTUREPROFI ist, vorausgesetzt, man nimmt sich Zeit beim Spielen.

Preis: 39,00 DM
Bezugsquelle: Michael Naujoks, Tel. 06221/46885

Clucmitglieder koennen das Programm direkt von mir fuer nur 29,00 DM bekommen.

Lutz Martschin, Reherweg 5a, 3258 Aerzen 1, Tel. 05154/1495

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

ACHTUNG, ACHTUNG, ULTIMATE HAT WIEDER ZUGESCHLAGEN !!!

Nun, nach langem warten ist es wieder so weit. Das Britische Edelsoftwarehaus ULTIMATE hat nach CYBERUN wieder ein 3D Action-Adventure veröffentlicht. Weil das 2D CYBERUN eher ein Flop war entschied man sich anscheinend wieder für ein 3D Spiel. Es heist PENTAGRAMM und ist der offizielle Nachfolger zum Smash Hit Knight Lore. Dies sagt eigentlich schon alles aus. Die Grafik ist fantastisch gut animiert, das Scrolling hervorragend und der Schwierigkeitsgrad sehr sehr hoch. Das Programm ist sehr komplex und die Musik neben ENIGMA FORCE das beste was ich bisher auf dem Spectrum gehört habe. Doch nun zur Story: NAchdem der Sabreman den Zauberer besiegt hat, ist das Zauberbuch des Meisters (PENTAGRAMM) verschwunden. Es ist nun schon einige Jahre her und DAS PENTAGRAMM in Vergessenheit geraten. Der Sabreman hat sich nun bereiterklärt ins Schloß zurückzukehren und es zu suchen. Das Schloß wird von Monstern bewohnt die einem das Leben schwer machen. Dazu kommt noch, daß das Schloß mit der Zeit zur Ruine geworden ist und es schwer ist hier und da hinzukommen. Soweit zu Story. Man kann sagen, daß PENTAGRAMM der Hit des Sommers wird. Hut ab vor Ultimate.
Name: Pentagramm
Hersteller: ULTIMATE
Preis: 39,00 DM
Bezugsquelle: Fred Martschin
Bürobedarf
Postfach 49
3258 Aerzen 1
Alle Clubmitglieder erhalten 10% Rabatt aufs Programm PENTAGRAMM !!!
Weitere Hits auf den folgenden Seiten.

Lutz Martschin, Reherweg 5a, 3258 Aerzen 1

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

An die Mitwirkenden der **Floppy-Projektgruppe**!

Liebe Freunde!

Ich möchte mich aufrichtig dafür entschuldigen, daß ich mich so lange nich mehr um unser Projekt gekümmert habe. Ich hoffe sehr, daß die meisten von euch nicht allzu böse auf mich sind und noch Lust haben, weiterzumachen.
Es ist doch gar nicht mehr so weit bis zum Ziel: Wir haben eine fertige Zu- und Abschaltlogik für einen zweiten ROM- und RAM-Bereich. Dazu kommt eine RS-232-Schnittstelle vom Feinsten. Zuguterletzt ist die Software, die diesen Kram steuert, auch fast fertig.
Also brauchen wir noch den Floppy-Controller, und das wär's. Die erforderlichen Routinen (das Disk-BIOS) können wir zum großen Teil einfach in die bestehende Software einbinden, die notwendigen Schnittstellen sind bereits vorhanden.
Zur Software: ich habe sie euch seinerzeit zugeschickt, und außer Uli hat sich keiner mehr bei mir gemeldet. Warum?
Ich weiß, die Software steckt noch voller Fehler, das sind aber m.E. nur Flüchtigkeitsmißgeschicke. Helft mir doch, die Routinen zu verbessern! Ihr habt doch alle den kommentierten Quelltext, also los!
Dann wäre noch der Controller: nehmen wir nun einen 765 oder, wie Uli und ich meinen, lieber den 2797? Der kann doch viel mehr Formate und kostet trotzdem lange nicht so viel wie das Gespann 765 und 9229.
Bitte schreibt mir eure Meinung! Ich finde, wir sollten weitermachen. Ich bin jedenfalls wieder voll dabei!

So long, euer Roland

Roland Genske, Am Deckershäuschen 49, 5600 Wuppertal 1
neue Tel: (0202) 70 40 41

Befehl mit Operanden	Flag's SZ H PNC	Dauer
ADC A,s	XX X XOX	4-19
ADC HL,rr1	XX X XOX	15
ADD A,(HL)	XX X XOX	7
ADD A,(IX+n)	XX X XOX	19
ADD A,(IY+n)	XX X XOX	19
ADD A,n	XX X XOX	7
ADD A,r	XX X XOX	4
ADD HL,rr1	X 0X	11
ADD IX,rr2	X 0X	15
ADD IY,rr2	X 0X	15
AND s	XX 1 XOO	4-19
BIT b,(HL)	?X 1 ?O	12
BIT b,(IX+n)	?X 1 ?O	20
BIT b,(IY+n)	?X 1 ?O	20
BIT b,r	?X 1 ?O	8
CALL c1,nn		10/17
CALL nn		17
CCF	Y 0X	4
CP s	XX X X1X	4-19
CPD	XY X Y1	16
CPDR	XY X Y1	16&21
CPI	XY X Y1	16
CPIR	XY X Y1	16&21
CPL	1 1	4
DAA	XX X X X	4
DEC m	XX X X1	4-23
DEC rr1		6
DEC IX		10
DEC IY		10
DI		4
DJNZ n		8/13
EI		4
EX AF,AF'	XXXXXXXX	4
EX DE,HL		4
EX (SP),HL		19
EX (SP),IX		23

Befehl mit Operanden	Flag's SZ H PNC	Dauer
EX (SP),IY		23
EXX		4
HALT		4
IM0		8
IM1		8
IM2		8
IN r,(C)	XX X XO	12
IN A,(n)		11
INC m	XX X XO	4-23
INC rr1		6
INC IX		10
INC IY		10
IND	?Y ? ?1	16
INDR	?1 ? ?1	16&21
INI	?Y ? ?1	16
INIR	?1 ? ?1	16&21
JP c1,nn		10
JP nn		10
JP (HL)		4
JP (IX)		8
JP (IY)		8
JR c2,n		7/12
JR n		12
LD rr1,(nn)		20
LD rr1,nn		10
LD r,n		7
LD r,r		4
LD (BC),A		7
LD (DE),A		7
LD (HL),n		10
LD (HL),r		7
LD r,(IX+n)		19
LD r,(IY+n)		19
LD (IX+n),n		19
LD (IY+n),n		19
LD (IX+n),r		19

Befehl mit Operanden	Flag's SZ H PNC	Dauer
LD (IY+n),r		19
LD A,(nn)		13
LD (nn),A		13
LD (nn),rr1		20
LD (nn),HL		16
LD (nn),IX		20
LD (nn),IY		20
LD A,(BC)		7
LD A,(DE)		7
LD A,I	XX 0 YO	9
LD I,A		9
LD A,R	XX 0 YO	9
LD HL,(nn)		16
LD IX,nn		14
LD IX,(nn)		20
LD IY,nn		14
LD IY,(nn)		20
LD R,A		9
LD r,(HL)		7
LD SP,HL		6
LD SP,IX		10
LD SP,IY		10
LDD	0 YO	16
LDDR	0 00	16&21
LDI	0 YO	16
LDIR	0 00	16&21
NEG	XX X X1X	8
NOP		4
OR s	XX 0 XOO	4-19
OTDR	?1 ? ?1	16&21
OTIR	?1 ? ?1	16&21
OUT (C),r		12
OUT (n),A		11
OUTD	?Y ? ?1	16
OUTI	?Y ? ?1	16
POP rr4		10

Befehl mit Operanden	Flag's SZ H PNC	Dauer
POP IX		14
POP IY		14
PUSH rr4		11
PUSH IX		15
PUSH IY		15
RES n,m		8-23
RET		10
RET c1		5/11
RETI		14
RETN		14
RL m	XX 0 XOX	8-23
RLA	0 0X	4
RLCA	0 0X	4
RLC r	XX 0 XOX	8
RLC (HL)	XX 0 XOX	15
RLC (IX+n)	XX 0 XOX	23
RLC (IY+n)	XX 0 XOX	23
RLD	XX 0 XO	18
RR m	XX 0 XOX	8-23
RRA	0 0X	4
RRC m	XX 0 XOX	8-23
RRCA	0 0X	4
RRD	XX 0 XO	18
RST n		11
SBC A,s	XX X X1X	4-19
SBC HL,rr1	XX X X1X	15
SCF	0 01	4
SET n,m		8-23
SLA m	XX 0 XOX	8-23
SRA m	XX 0 XOX	8-23
SRL m	XX 0 XOX	8-23
SUB A,s	XX X X1X	4-19
XOR s	XX 0 XOO	4-19

Kürzel bei den Befehlsoperanden :

r = A,B,C,D,E,H,L
rr1 = BC,DE,HL,SP
rr2 = BC,DE,IX oder IY
rr3 = BC,DE,HL,IX,IY
rr4 = BC,DE,HL,AF
n = 2-stellige unmittelbare Daten
nn = 4-stellige unmittelbare Daten
s = n + r + (HL),(IX+n),(IY+n)
m = wie s, nur ohne n
b = Zahlen von 0-7
c1 = NZ,Z,NC,C,PO,PE,P,M
c2 = NZ,Z,NC,C
r' = Zweitregistersatz

Kürzel bei den Flagbits :

1 = Nach Befehlsende auf 1
0 = Nach Befehlsende auf 0
X = je nach Ergebnis gesetzt
Y = je nach Ergebnis als Sonderfall
? = nicht vorzubestimmen
= bleibt unverändert

Kürzel bei den Taktdauern :

/ = 1.Wert oder 2.Wert
- = 1.Wert bis 2.Wert möglich
& = 1.Wert und x mal 2.Wert

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Sinclair ZX Spectrum.

Im Monat Juli sind folgende Soft- und Hardwareartikel wieder vergünstigt erhältlich

Spectrum Software 128 K

Ballblazer	35,00
Gladiator	30,00
Rocky Horror Show	30,00
Samantha Fox Str.	30,00
Laser Genius	49,00
Quazatron	29,00
Red Hawk	29,00
Rock N Wrestle	29,00
Tantalus	29,00
Heavy on Magic	33,00
Mantronix	29,00
Price of Magic	33,00
Attack/Killer To.	29,00
Bounder	29,00
Equinox	33,00

HARDWARE

Spectrum 128 K	449,00
AMX Mouse	249,00
Beta Disk Contr.	280,00
Centronics I/F	149,00
Digital Tracer	149,00
Joystick I/F	45,00
Light Pen	79,00
Spec Drum	149,00
Currah Sprachsyn.	95,00
Timex 3" Laufwerk	499,00

Sinclair ZX Spectrum Software (Neuerscheinungen)

Alien Highway (Votex)	29,00
Attack/Killer Tomatos	29,00
Bat Man	28,00
Biggles	29,00
Bounder	29,00
Bouncers	29,00
core	33,00
Cyberun (Ultimate)	33,00
Equinox (Micro Gen)	29,00
Heavy on the magic	29,00
Henrys Hoard	10,00
Hocus Focus	29,00
Mantronix	29,00
Pentagramm (Ultimate)	33,00
Phoenix	10,00
Planets	33,00
Popeye	29,00
Price of Magick (Level 9)	33,00
Quazatron (Hewson)	29,00
Rebel Planet (Adventure International)	33,00
Red Hawk (Melbourne House)	29,00
Rock N Wrestle	29,00
Spin Duzzy	33,00
Splitting Image	29,00
Tantalus	29,00
They sold a million 2	34,00
V	29,00
Laser Genius	49,00

Literatur

Maschinencode Handbuch	25,00
Microdrive Handbuch + Cassette	39,00
Microdrive Handbuch	29,00
Spectrum Handbuch Deutsch	25,00

SINCLAIR QL Neuerscheinungen

Karate	59,00
Techni QL	159,00
Assembler Workbench	89,00
C Development Kit	349,00
Pascal Development	299,00

Spectrum Software Dauerbrenner

Laser Basic	49,00	Laser Compiler	29,00
Tasword II	25,00	Yie Ar Kung Fu	29,00
Green Berets	29,00	Samantha Fox Strip Poker	29,00

Weitere Produkt auf Anfrage.

Bestellung bitte an:
Fred Martschin
Reherweg 5a
3258 Aerzen 1
Tel. 05154/1495 (von Dienstag bis Freitag)

Demnächst wieder lieferbar:
Opus Floppy, Microdrive, Interface 1, u.s.w.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Ich wünsche mir:.....

Dieter Pollmann
Firreler Str. 39
2951 H e s e l

- daß mein ZX Spectrum + nicht mehr so warm wird und deshalb ev. auch weniger schnell altert.
- eine größere Auflösung des Bildschirms.
- ein Bild ohne Flimmern und Schlieren auf dem TV - Schirm.
- den Ton über den TV - Lautsprecher ausgeben können zu können.
- eine Kontrolle, ob mein ZX - + unter Strom steht.
- einen Interrupt - Schalter.
- eine Möglichkeit, nicht immer bei LOAD/SAVE/VERIFY umstöpseln zu müssen.
- den RESET - Knopf an anderer Stelle, weil mich der eingebaute Schalter schon einige eingetippte Programme gekostet hat.
- mich nicht mehr ärgern zu müssen, daß durch kurzzeitigen Stromausfall (MicroSec.), fast fertig eingetippte Programme verloren gehen.
- Daß die ZX - 81 listings die ich habe, nach Eintippen in meinen ZX - + zu lauffähigen Programmen werden.
- eine Übersetzung von ZX - 81 POKE's in ZX Spectrum POKE's.
- einen Zeichensatz/CODE - Zahlen des ZX - 81.
- zu wissen, was CURRAH Microspeech heißt.

Programme, die bei der Durchführung eines Bauvorhabens (Einfam.-Haus) behilflich sind. (Planung bis Finanzierung)

+ Flächen - u. Mengenberechnung, Umbauter Raum, Angebotserstellung +
+ Finanzierung (Hypotheken, Bank- und Bausparkassen-Darlehen usw. +

Wer kann mir in irgendeiner Form behilflich sein ??

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Achtung Clubmitglieder !!!

Sinclair Hardware und Zubehör sind wieder lieferbar !!!

Opus Discovery 360 - 1 Laufwerk 180K	475,00 DM
Opus Discovery 360 - 2 Laufwerke a 180K	745,00 DM
Opus Discovery 720 - 1 Laufwerk 720K	895,00 DM
Opus Discovery 1440 - 2 Laufwerke a 720K	1298,00 DM
Opus Discovery PLUS 180 - Aufrüstsatz 180K	298,00 DM
Opus Discovery PLUS 720 - Aufrüstaatz 720K	545,00 DM
Sinclair Spectrum 128 - deutsche Tonnorm	498,00 DM

Sofort bestellen bei:
Fred Martschin, Bürobedarf und Computer Srtvice, Postfach 49, 3258 Aerzen 1
Tel. 05154/1495

Lothar Schröder
Dellchenstraße 3
6731 Frankeneck
Tel:(06325)2186 nach 18°°

Frankeneck,14.07.1986

An alle SPECTRUM USER!

Nach einem Jahr nun, in dem ich Mitglied im SPECTRUM USER CLUB Wuppertal bin, möchte ich etwas von mir hören lassen. Ich bin 21 Jahre alt und nun schon seit April 1983, stolzer Besitzer eines ZX SPECTRUM. Nach dem ich den Rechner von 16KB auf 48KB aufgerüstet habe, kaufte ich mir einen Drucker und das OPUS DISCOVERY mit 2 Laufwerken von je 720KB. Als letztes bestellte ich mir das USER ROM, welches im Info 7/86 vorgestellt wurde. Wenn ich die Zeit finde, werde ich einen Testbericht verfassen und veröffentlichen. Mit etwas Glück ist auf der User Kassette das Programm 'YAHTZZE'. Es wurde von mir mit 'BETA BASIC 1.8' geschrieben. Wenn Ihr es Spielen woll, müßt Ihr also zuerst 'BETA BASIC' laden. Bei diesem Spiel können bis zu fünf Spieler teilnehmen. Der Computer führt für alle Teilnehmer die Ergebnisliste und ermittelt am Schluß den Gewinner. Es gelten die allgemeinen Spielregeln. Um weitere Programme schreiben zu können, benötige ich eure Hilfe. Wenn Ihr eine Antwort auf folgende Fragen habt schreibt an die obige Adresse oder veröffentlicht die Antwort im Club Info.

1. Wie kann ich Programme, die mit 'CHR$ 0' abgespeichert wurden, aus dem Katalogfile auslesen.

2. Wie kann ich den Inhalt des Kataloges direkt in eine Variable einlesen, ohne den Umweg eines neuen Files das auf der Diskette angelegt werden muß.

3. Wo kann ich das Programm 'TASWORD 3', für das OPUS DISCOVERY in der 720KB Version beziehen.

4. Wo kann ich das Programm 'TRANS-EXPRESS', für das OPUS DISCOVERY in der 720KB Version beziehen.

5. Wer kann mir die beiden Platinen aus dem Info 7/85 ätzen. Es handelt sich um die PIO-Platine und um die Relaisplatine. Anfallende Kosten werden ersetzt.

Als letztes verkaufe ich noch einen Drucker mit einer Centronicsschnittstelle. Es handelt sich hierbei um einen 'SEIKOSHA GP100A'. Er druckt auf Endlospapier 80 Zeichen pro einer Zeile, mit der Geschwindigkeit von 50 Zeichen pro Sekunde. Es können 2 Kopieen in einem Arbeitsgang gedruckt werden. Als Preis stelle ich mir 250.- DM vor. Wer den Drucker kaufen möchte, soll auch an die obige Adresse schreiben.

Suche Kontakt zu Programmierern die unter Beta Basic Version 3.0 Programme entwickelt haben und mir Tips geben können wie man Beta Basic bestmöglich einsetzt. Wer weiterhelfen kann und Interesse hat bitte melden bei Harald Lack, Heidenauer Str. 5, 8201 Raubling.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Manfred Nolten, Talstrasse 30, 4020 Mettmann 02104/15025 ab 19.00h

Betr.: OPUS - Ich benutze einen OPUS Controller mit dem ROM der Discovery, angeschlossen sind zwei Laufwerke, 5,25" 40TR/ DS je 360 Kb. Mein Controller ist der Vorläufer der Discovery, hat aber jetzt mit dem ROM aus der Discovery (Spectrados ver.2,11) exakt die gleichen Funktionen. Meine Frage an eventuelle andere Benutzer von OPUS : Leider habe ich bisher keinerlei UTILITIES für das OPUS System, bis auf die im ROM implementierten(MOVE A/B, MOVE FILE A/B,FORMAT,CAT,ERASE,COMPACT, etc). Ich hätte gerne ein ähnliches Programm wie Disc Doctor bei dem Beta System, Disc Spy, usw usw.
Desweiteren habe ich mich schon mehrfach darüber geärgert, daß bei dem CAT Befehl nichts weiter als die Programmnamen auf dem Bildschirm erscheinen. Keinerlei File Info, wie z.B. BASIC/CODE, Startadresse, Länge, usw. Hat irgendjemand eine Ahnung wie man einen solchen kompletten CAT-file bekommt ? Logischerweise sind die gewünschten Daten vorhanden, da der Controller ja auch die Programme verwaltet, richtig saved und lädt. Nur, die Daten werden nicht (wie bei BETA) auf dem Schirm wiedergegeben.

Für Tips, Hinweise, Lösungen bin ich sehr dankbar.

Ich darf Euch bitten, in der nächsten Sinclair Börse meine folgenden Anfragen zu veröffentlichen:

1. Wer kann mir das Gehäuse des Spectrum + (plus) besorgen und günstig verkaufen. Ich benötige das Bodenteil und den Deckel + Füsse pp, jedoch ohne Tastaturfeld.
2. Wer kann mir die Funkschau-Sonderhefte "ZX 81 Kochbuch","Zaubern mit dem ZX 81" und "Klartext für den ZX 81" zusammen oder einzeln für ein paar Tage gegen Erstattung sämtlicher Kosten und kurzfristiger Rückgabe (garantiert ohne Schäden!) ausleihen?
3. Sind die Pokerspielchen "Strip Poker" von US Gold und "Animated Strip Poker" von Knight Soft identisch? Wenn nein; wer kann mir die US Gold Version gegen Kostenerstattung ausleihen oder günstig verkaufen?
4. Zum Ausbau meiner Anlage suche ich noch kopierfähige Platinen-Vorlagen + Bestückungsplänen + Teilelisten von: Joystickinterfaces (Kempston+ Cursor+Tastatur); RS 232 Schnittstelle; Centronics-Schnittstelle. (Bitte nur Platinenvorlagen, nicht diese Veroboarddrahtrödeleien!)

Ich hoffe auf kumpelige User-Hilfe und erbitte Angebote und Zusendungen an: Norbert Wiedkamp, Lortzingstr. 5, 4446 Hörstel, Tel. 05454-7894.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Betreff: Wer kann mir helfen?

Spektrum ISSUE 3
Interface 1
Interface Kempston S
Drucker: Okidata "mikroline 80" mit Centroniks-und V24-Schnittstelle

Mit Kempston-Interface ist Ausdruck, auch Hardcopy moeglich. Jedoch keine Grafik
Mit Interface 1 hatte ich bisher ueberhaupt keinen Erfolg.

Wer besitzt diesen Drucker?
Wer kann mir weiterhelfen?

Karl Zierer, Hoeglsberger Str. 57, 8387 Rossbach
Tel: 08547/549

Das Spectrum VIDEO INTERFACE

Seit geraumer Zeit ist das VIDEO INTERFACE fuer den Spectrum erhaeltlich.
Unter Verwendung des Interaces ist es moeglich, einen Datenmonitor ohne Eingriff ins Geraet anzuschliessen. Ein Umschalter auf der Geraeteoberseite dient zur SCHWARZ-WEISS und FARB Umschaltung des Videosignals. Sollten sie also einmal ein besonders ruhiges Bild benoetigen, z.B. zur Textverarbeitung, so koennen sie dies durch Verzicht auf die Farbe erreichen. Durch die durchgefuehrte Busplatine ist es moeglich, weitere Erweiterungen anzuschliessen, z.B. BETA DISK Controller oder Interace 1.
Preis: nur 55,00 DM

Clubmitglieder koennen das Videointerface auch direkt bei mir fuer nur 49,00 DM bestellen.

Lutz Martschin, Reherweg 5a, 3258 Aerzen 1, Tel. 05154/1495

GRAFIK - GAG 1

Folgende Zeilen eingegeben erzeugen ein schoenes Muster.

```
10 BORDER 0: PAPER 0: CLS: FOR r=2 TO 86 STEP 2
20 CIRCLE PAPER INT (1*r/11);128,88,r: NEXT r
```

Lasst euch ueberraschen.

Lutz Martschin, Reherweg 5a, 3258 Aerzen 1

Verkaufe Sinclair ZX Spectrum 48 k in DK`tronics Tastatur,Schalter und Resettaste,Drucker GP50s mit Ersatzpapierrolle,Datenrecorder. Orginal Programme : Load ZX 81 Programme in Spectrum,M-Coder 16 + 48k,Spectrum Chess,Espionage Island,Star Trek,Penetrator,Manic Miner,Basicode ,Rtty + CW (Programm ist nur mit spezial Interface lauffähig).Bücher:Sybex "Basic Handbuch",Ravenburger"15 Nutz-und Spielprogramme " , Idea " Basic mit Pfiff "; Hartnell "ZX Spectrum Programme zum Spielen und Lernen " und J.Merz " Maschinencode Handbuch für den ZX Spectrum".Dazu noch viel weitere Software.
Verhandlungsbasis für alles zusammen 650.-DM
Klaus-Günther Schacht
Eifelstraße 6
446 Nördhorn

OPUS DISCOVERY

- wie gut oder wie schlecht ist die Druckerschnittstelle ?
- arbeitet sie mit Tasword zusammen ?
- ist ein Copy-Befehl möglich ?
- gibt es ein Start- oder Bootfile, welches nach dem Einschalten automatisch geladen wird ?
- gibt es Business-Software, die mit dem System zusammenarbeiten ? (Datei ; Kalkulation ; Finanzbuchhaltung)
- wie arbeiten die Programmiersprachen (Pascal ; C) von Hisoft mit dem System ?

Jürgen Eickhold
Münsterstr. 7
454 Lengerich

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

FREITAG, DER 13

Nachdem jetzt ja so ziemlich jeder neue Kinofilm als Computerspiel vermarktet wurde, macht diese Welle natürlich auch nicht vor dem Horror-Film-Genre halt.
Als Vorlage zu diesem Spiel diente die Geschichte aus dem Kino-Mehrteiler FREITAG, DER 13.
Kurz zur Geschichte, der Film handelt von einem irren Mörder, der alle Menschen in einem Jugendcamp ermordet. Der Mörder selbst scheint unsterblich zu sein, denn wenn man denkt er sei endlich dahingeschieden, steht er erneut auf um neue Greueltaten zu vollbringen.
An diese Geschichte nun knüpft das Spiel an. Die Landschaft des Campes "Crystal Lake" wurde in schöner, jedoch einfarbiger Graphik in Scene gesetzt. Da gibt es das Haus mit seinen vielen Räumen, eine Scheune und sogar eine Kirche. Der Sinn des Spieles ist einfach zu ergründen.
Es geht darum den irren Mörder, Jason mit Namen, zur Strecke zu bringen. Dies geschieht dadurch, daß man sich eine Waffe sucht, die Jason irgendwo rumliegen läßt. Und davon gibt es jede Menge und jede Sorte, als da wären Axt, Speer, Messer, Stock, Motorsäge, Heugabel und noch viele andere. Diese Waffen bekommt man, indem man mit seinem Spieler auf die Waffe steht und den Feuerknopf drückt. Zum Zuschlagen, bzw. -stechen drückt man den Feuerknopf während der Spieler sich bewegt. Leider kann dieser nur nach rechts schlagen. (Hier ist dem Programmierer wohl ein Fehler unterlaufen, wie auch bei vielen anderen Gelegenheiten auch!!)
Nun ist natürlich nicht nur Jason zu finden und zu töten, sondern man muß auch seinen Mitspieler vor Jason schützen. Davon gibt es zehn. Diese sind am rechten Bildschirmrand dargestellt. Bringt Jason nun einen von ihnen um, so verwandelt sich ein Männchen in einen Grabstein und der Border flackert. Es gibt allerdings einen Schutz vor Jason für die anderen. Im Spiel liegt irgendwo ein Kreuz versteckt, findet man dieses und legt es in einen Raum (also in die Kirche, die Scheune oder das Haus), so ist dieser Raum "Jason-sicher". Den anderen muß man dies natürlich sagen, indem man einfach auf sie draufläuft. Doch Vorsicht: nicht Jason sagen, sonst passiert ganz bestimmt wieder ein Mord. Jason zu erkennen ist auch etwas schwierig. Man erkennt ihn eigentlich nur dann, wenn er gerade einen anderen mit seiner Axt zerhackt oder gerade hinter einem selbst her ist.
Grundsätzlich ist er hinter dem her, der die meiste Angst vor ihm hat. Seine eigene Angst vor Jason sieht man an der linken Anzeige und zwar wie sehr einem die Haare zu Berge stehen. Daneben ist die Zeitanzeige. Ist die Zeit um, erkennt man dort eine Eishockeymaske. Und die letzte Anzeige ist die Stärke des Spielers.
Das Spiel endet, wenn Jason tot ist, das heißt, er mehrfach von einer Waffe getroffen wurde.

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Yabba-Dabba-Doo!

Wer kennt ihn nicht den Schlachtruf des Zeichentrickhelden Fred Feuerstein! Jetzt endlich sind seine Abenteuer auch auf dem heimischen Computer nachzuspielen. Allerdings sind nur zwei Charaktere aus dem Zeichentrickfilm im Computerspiel dargestellt. Dieses sind Fred und seine Frau Wilma.
Dennoch kommt einige Spielfreude auf, wenn es darum geht Fred beim Eigenheimbau behilflich zu sein.
Dazu muß Fred seinen Bauplatz, der mit dem Schild "Home" deutlich gekennzeichnet ist erst einmal von unnützem Zeug befreien. Das sind in diesem Fall kleine Steinchen. Diese muß er in die benachbarte Müllkippe (Tip) werfen. Hat er dies erreicht, so kann er mit den großen Steinen beginnen, sein Haus zu bauen. Dies ist ganz leicht, er braucht nämlich nur einen großen Stein zum Bauplatz bringen und ihn dort fallen lassen (Druck auf den Feuerknopf, wie auch beim Aufnehmen) alles andere geht von alleine. Dabei muß er allerdings auf die verschiedenen Ur-Tiere achten, die ihm das Leben doch recht schwer machen. Vor allen Dingen der Flugsaurier, der unseren guten Fred mit Steinen bewirft, was zur Folge hat, daß er ein Leben verliert. Genauso verliert er ein Leben wenn er in die Steinlawine gerät, die manchmal am unteren Bildrand vorüberzieht. Die dritte Möglichkeit ein Leben zu verlieren ist, daß seine Energie alle ist. Diese verringert sich nämlich beim Berühren der Ur-Tiere jedesmal ein bißchen. Sind jetzt in Fred's Straße keine großen Steine für den Hausbau mehr vorhanden, so geht er einfach in eine andere. Dies erreicht er dadurch, daß er am linken oder rechten Bildschirmrand den Joystick nach schräg links (rechts) oben drückt. Dies bringt ihn eine Straße höher. Will er eine Straße tiefer, so drückt man den Joystick nach schräg links (rechts) unten. In einer der Paralellstraßen findet man auch Fred's Auto. Dieses kann er auch fahren indem er unter es steht und den Feuerknopf drückt. Damit ist er dann viel schneller als zu Fuß, wobei er auch zu Fuß zwei Geschwindigkeiten hat. Einmal die normale und zum anderen kann er, wenn er nicht gerade einen Stein trägt, doppelt so schnell laufen, wenn man den Feuerknopf zusätzlich drückt. Ist das Haus nun bis zum Dach fertiggestellt, so benötigt Fred einen Dinosaurier, der ihm beim Dachdecken und Kaminsetzen behilflich ist. Den gibt es bei der Dino-vermietung aber nur gegen Bares. Das findet sich aber auch im Spiel und zwar in der Paralellstraße in der auch das Drive-in sich befindet. Dargestellt durch ein großes $-Zeichen. Dies Geld bringt man nun zum Dinovermieter und dieser schickt Fred einen Dino nach Hause. Dann geht das Steine-Suchen weiter. Zum Dachdecken muß Fred allerdings seinen Dino besteigen. Geschieht ganz einfach durch Feuerknopfdrücken.

Ist das schmucke Häuschen jetzt vollendet, so kann sich unser guter Fred auf die Suche nach Wilma machen. Diese hält sich irgendwo im Spiel auf. Trifft er sie oft genug, so geht sie auch mit ihm.
Hat Fred sein Haus vollendet bevor die anderen Bewohner von Bedrock City ihre Behausungen fertiggestellt haben, so erhält er zusätzlich noch einen Bonus.
Im Ganzen ein schönes und kurzweiliges Spiel. Besonders zu erwähnen ist, daß es die Möglichkeit gibt die Zahl der Leben von 1 - 8 zu variieren.

Aufgrund des Aufschreis von Rolf im letzten Info rang ich mich dazu durch, meinen Allerwrtesten zu erheben und einen Artikel für unser gemeinsames Heftchen zu erstellen (noch weniger als 18 Seiten Umfang möchte Ich doch nicht so gern erleben !) und liefere hiermit einen oficiellen Testbericht über meine Lieblingsgames, die ich natürlich jedem andrehen möchte !

WILLY's ABENTEUER:

Wer kennt Ihn nicht, den legendären Bergarbeiter, der sich in den JET SET vorgearbeitet hat ? Dennoch sind noch nicht alle Spectrum-User in den Genuss dieses genialen Spiels gekommen.

Lieferbar ist der ganze Spass in drei Versionen: MANIC MINER, JET SET WILLY und JET SET WILLY II.

Begonnen hat alles mit Manic Miner: Man muss ein kleines Kerlchen durch 20 aufeinanderfolgende SCREENS steuern und dabei verschiedene Teile (dem Spieleprofi besser als ITEMS bekannt) aufsammeln. Dabei wird er von diversen Monstern und anderem Getier (bisweilen auch Telefone, Gebisse etc.) behindert, die einzig und allein nach den Leben unseres Bergarbeiters trachten (als hätten sie nichts anderes zu tun!) und somit die Aufgabe mächtig erschweren ! Alle 10000 Punkte gibt es allerdings einnen Bonusbergarbeiter. Zu allen Schwierigkeiten kommt auch noch eine zeitliche Begrenzung in der ein Screen bewältigt werden muss!

Als das Spiel erschien war es hervoragend in Grafik und Sound und auch die Spielidee war vollkommen neu; vergleicht man es allerdings mit den neuesten Games, so sieht die Sache schon etwas anders aus. Dennoch ist die Spielmotivation enorm gross, da man alle 20 Räume mal durchwandern will.

Eine Steigerung dazu stellte bei seinem Erscheinen JET SET WILLY dar: Bei Grafik und Sound hat sich qualitativ nicht sehr viel verändert, doch gilt es bei dem neueren Spiel von SOFTWARE PROJECTS nun 60 Räume zu durchwandern. Zusätzlich wurden noch einige Gags mit ins Programm eingebaut (besonders wenn man das Spiel geschafft hat kann man sich ein Grinsen nicht verkneifen!) und lockern den Spielablauf enorm auf.

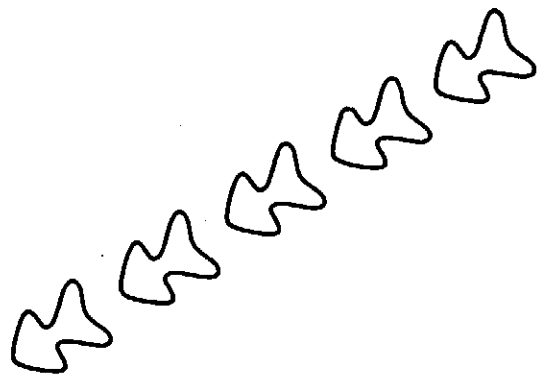
Als nun vor einigen Monaten JET SET WILLY II - THE FINAL FRONTIER der dritte Teil des Willy-Abenteuers erschien, war ich natürlich direkt bei der Sache: Weit über 120 Räume müssen hier bewältigt werden, was wirklich nicht einfach ist ! Wie schon bei Jet Set Willy hat man hierfür 8 Männchen zur Verfügung, was aber bei weitem nicht ausreicht !

Einen Nachteil hat Willy 2 allerdings: Alle Räume von Jet Set Willy wurden komplett ins neue Spiel übernommen, was einen doch schon ärgern kann (obwohl der Autor im Vorspann erklärt, das Willy 2 die eigentliche Version der Fortsetzung von Manic Miner ist - was übersetzt heisst: Wer Willy 1 gekauft hat ist selber schuld !).

Dennoch gehört für mich die Willy-Trilogie zum Besten, was ich je auf dem Spectrum gesehen habe und hoffe, dass bald ein viertes Spiel mit unserem Bergarbeiter erscheint !!!

ROCKFORT's ABENTEUER:

Auch hier haben wir es wieder mit einem klassischen Helden der unzählige Höhlen durchwandern muss zu tun. Es geht darum, dass man in diversen Höhlen Diamanten einsammeln muss um in die nächste zu gelangen. Auch hier ist die Motivation enorm gross und bescherte mir einige schlaflose Tage !



BOULDER DASH:

Der erste Teil mit unserem mutigen Helden. Das Startmenü ist sehr gut: Es besteht die Auswahlmöglichkeit, ob allein oder zu zweit, mit einem oder zwei Joysticks gespielt werden soll, in welchem Raum (A-P) man starten will und welchen Level man bewältigen will (1-5). Hat man alles zu seiner zufriedenheit eingestellt (eine Steuerung über die Tastatur ist auch möglich) so kann der Spass losgehen: Man buddelt sich Gänge durch die Höhle (von der man immer nur einen kleinen Ausschnitt sieht) und muss dabei aufpassen, dass man nicht durch gelockerte Steine erschlagen wird. Doch die Steine sind nicht die einzigen Hindernisse, die die Suche nach den Diamanten erschweren: Im Labyrinth schleichen auch noch einige andere subversive Gestalten umher, die bei einer innigen Berührung mit unserem ROCKFORD eins seiner drei Leben kostet.

Bisweilen muss man zu allem überfluss auch noch Lava durch einsperren mit Steinen in Diamanten verwandeln. Ehe man raushat, wie die Höhle überhaupt aussieht, hat man seine Leben anfangs schon eingebüsst (alle 500 Punkte gibt es ein Extra-Leben).

In einer Statuszeile am oberen Bildschirmrand werden alle Informationen zum Spiel angezeigt (Leben, Level, Raum, Diamanten die eingesammelt werden müssen usw.)

Alles in allem ist BOULDER DASH von der Qualität her mit den Willy-Spielen zu vergleichen, da auch hierbei Motivation etc. sehr hoch sind.

ROCKFORTS RIOT & BOULDER DASH III sind von Aufbau und Funktion mit Ihrem Vorgänger identisch, dafür aber schneller und wesentlich schwieriger !!

Fazit: Wer mal wieder richtig knobeln will der sollte sich die 3 Spiele auf gar keinen Fall entgehen lassen !!!

Beziehen kann man sie und auch die Willy Spiele über:

M U L T I S O F T
ROLF STRECKER
BERRENRATHERSTR. 354
5000 KÖLN 41
0221/417789

Der Preis der Spiele liegt zwischen 20-40 DM

Wer irgendwo nicht weiterkommt kann sich auch an mich wenden (bis Bild P komme ich bei Boulder Dash 1-3, Willy hab' ich hinter mir !). Meine Adresse:

DIRK ZWEERS
DAUNERSTR. 15
5000 KÖLN 41
0221/448769

Forsbach 20 Tel.
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 96 89

Wer verkauft billig gebrauchte Original - Software ? Suche Kontakt zu Discovery-Usern, Kaufe defekten Spectrum (+) bevorzugt, Biete an 5 Microdrive-Cartridges für DM 30,- (Bestellung aus England!), V-Scheck erwünscht, Lieferzeit ca. 3 Wochen, R. Frank, Carl.Spitzweg-Str. 17, 7920 Heidenheim 5 07321/63879

.....

Wer kann mir helfen? Ich habe zwei Sprachprobleme; 1. Das Hisoft-Pascal HP4TM16 läßt sich zwar auf Discovery 1 180 KB speichern, nicht aber Pascalprogramme. 2. Bei Beta Basic 1.0 ist es genau umgekehrt. Hier läßt sich der Beta Basic - Code nicht funktionstüchtig auf Diskette übertragen. Anregungen und Tips bitte an Bernd Möller, Janshofstr. 187, 4330 Mülheim/R.

.....

Verkaufe folgende Originalprogramme Elite 35,- - 3D Starstrike,Boelder Dash je 15,- - Jetset Willy 1 5,- - White Lightning 20,-. Alle Programme zusammen DM 65,-. Weiterhin verkaufe ich; 1 Ordner mit Programmanleitungen (Utilities, Programmiersprachen,Spiele) rund 300 Seiten zu DM 25,-. 1 Ordner Clubinfos 9/84 bis heute DM 20,-. Programmierbares Joystickinterface (dk'tronics) und Userportverl. 35,- Über alle Preise läßt sich ggf. bei größerer Abnahme noch reden. Uwe Michalowski Tel. 0209/200520 ab 18.00 Uhr

.....

Verkaufe folgende OriginalprogrammeReversi 5,- Softaid 10,- Auf Wiedersehen Pet 10,- Manic Miner 15,- Olympimania 10,- Formula One 5,- CHiller 5,- Adventure of St. Bernhard 5,- Night Gunner 15,- Alcatraz Harry 5,- Französ.Sprachprogramm 10,- They sold a million 1 20,- Alchemist 15,- Atic Atac 15,- Lords of midnight 15,- Jumping Jack 10,- Wild Bunch 15,- Doomsday Castle 15,- Ghost Town 10,- Quetatacoatl 10,- Ship of doom 20,- Espionage Island 15,- Horace 5,- Super Story 10,- Srooker Billard 15,- Krakatoa 10,- Cyclone 15,-. Außerdem folgende Bücher; Basic Handbuch Sybex 15,- Start in die KI 20,- Pascal auf dem Spectrum 20,- 60 Programme 15,- Speci Spielebuch 15 und noch einen ZX Printer mit 3 ½ Rollen Papier für DM 85,-. Ich suche einen ZX 81 mit Kalkulationsprogramm u.a. für einen Freund in der DDR. Ich verschicke meine Sachen per Nachnahme. Franz Bils Gerbergasse 15, 8770 Lohr

Kennt jemand ein günstiges MIDI - Interface für den Spectrum oder kann man mit der SIO ein 31,5 K Baud mit einem Start- und einem Stopbit selbst bauen ? Wer kann helfen ? Holger Marzen, Hauptstr.85, 5696 Nonnweiler Telefon 06875 / 283

.....

Dringend! Suche Anleitungen und Tips zu folgenden Programmen; Enigma Force,The Artist, Rocky Horror Show, Skool Daze und andere. Verkaufe Computerzeitschriften in rauhen Mengen! Meldet euch bei Ralph Loch, Siebenbuergenstr.51, 4200 Oberhausen 1, Tel.0208/25833

.....

Vor einiger Zeit habe ich das Textverarbeitungsprogramm INES 64 erstanden. Leider ist das mitgelieferte Handbuch ein Muster an Unvollständigkeit. Herausgefunden habe ich schon, daß man mit EDIT in den Befehlsmodus kommt, aber wie kommt man wieder heraus ? Wer sich mit INES auskennt, möchte sich bitte bei mir melden. Carsten Weißner, Dürerplatz 3, 1 Berlin 41, Telefon 030 / 8551682

.....

Wer weiß, wie man bei SPIDERMAN mehr als nur "partial succes only" erreichen kann (beim Netz mixen) und wie man das Bio Gem bekommt ? Wer hat eine Karte zu RED MOON und/oder Lösungshilfen, die er mir zuschicken kann ? Wer kann mir eine Anleitung zu SHADOWFIRE zuschicken ? Alles gegen Kostenerstattung ! Marcel Sedlak, Kurfürstenstr. 38, 4650 Gelsenkirchen

.....

Verkaufe CUB-Color_Monitor. Digitaler Farbmonitor mit Sinclair - Normstecker (durchgeführt). RGB-TTL 452 x 585 Pixel. Mit professionellem Stahlblechgehäuse. Automatische Entmagnetisieren des Bildschirms. Nur DM 590,- Telefon 0221 / 590 50 74

.....

Verkaufe Originalkassette Samantha Fox Strip Poker für DM 25,-. Telefon 0202 / 55 94 31

.....

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Auf der beiliegenden Software - Kassette ist diesmal ein sehr umfangreiches Grafikprogramm namens Joypaint. Es stammt von Clubmitglied Markus Malik. Vor ca. einem Jahr wurde dieses Programm bereits in der Computer Kontakt abgedruckt, auf der Kassette befindet sich aber eine erweiterte Version. Ich glaube, JOYPAINT braucht sich vor kommerziellen Produkten nicht zu verstecken, vielleicht ist genau das Gegenteil der Fall. Die Anleitung zu dem Programm ist nachstehend abgedruckt.

Markus Malik Schlesischer Weg 4 4775 Lippetal, Tel. 02923/1504

Programmerklärung " Joypaint"

Joypaint ist ein Grafikprogramm für den Spectrum. Das Programm arbeitet im hochauflösenden Modus von 256 x 176 Pixels. Efektiv stehen 256 x 166 Pixel zur Verfügung. Das Programm verarbeitet zwei farbige Grafikseiten gleichzeitig. Außerdem gibt es noch eine weitere Seite für das Menübild.
Die einzelnen Funktionen werden auf dem übersichtlichen Menübild mit dem Joystick ausgewählt (Kempston- Interface). Die Tastatur wird nur zum Umschalten auf die beiden Grafikseiten benötigt und zum Zurückschalten zum Menübild. Außerdem noch für einige Abfragen. Der Aufbau des Menübildes erinnert an kommerzielle Programme (s. beigelegte Schaubild). Man erkennt im oberen Bildschirmteil 12 große Kästen im unteren 10 kleine. Jede Box stellt eine bestimmte Funktion dar, die ich später noch ausführlich erklären werde. Die obersten 8 großen Kästen kennzeichnen alle Grafikoperationen .Eine Box ist zum Bild löschen da, und eine zum Speichern oder Laden von Band. In den unteren beiden großen Kästen kann man Flash, Bright und die 8 zur Verfügung stehenden Farben auswählen. Die ersten 7 kleinen Kästen unten am Bildschirm stellen die Pinsel dar. Dann folgt eine Box, auf der Radi steht (leuchtet diese auf, so kann man radieren). Dann kommen zwei Boxen mit der Aufschrift PAPI und INK. PAPI steht für Paper und das heißt, daß man dann die Hintergrundfarbe des Pinsel ändert. Im INK- Modus ändert man auf der Farbenpalette dann die Schreibfarbe.

Um die einzelnen Funktionen zu aktivieren, fährt man mit dem Cursor immer auf den roten Strich und betätigt die Feuertaste des Joysticks. Bei den großen Boxen leuchtet dann der Name der gewählten Funktion auf. Bei den Farben ändert sich die aktuelle Farbe im dem rechts angezeigten senkrechten Balken. Bei den kleinen Boxen am unteren Bildschirmrand leuchtet dann der untere Teil. Eine Funktion bleibt solange aktiviert , bis man entweder eine andere, bzw. zusätzliche Funktion auswählt. Für die Farbauswahl steuert man lediglich die gewünschte Farbe an und betätigt die Taste am Joystick. Die neue Farbe wird dann im senkrechten Balken in der Farbauswahlbox angezeigt. Man braucht eine gewählte Funktion auch nicht wieder auszuschalten , wenn man eine neue wählt. Dies geschieht automatisch. Das Programm hat eine Logik. Eine Funktionsauswahl wird nur dann zugelassen, wenn sie auch logisch ist, das heißt, wenn sie zu einer Änderung führt. Dazu ein kleines Beispiel : Hat man unten die Funktion RADI ausgewählt (radieren), so kann mann die Farben nicht änderen, man kann Flash und BRight nicht ein- bzw. ausschalten usw. Die Begründung ist die, daß beim Radieren , wie beim Malen auf dem Papier, RADI nur die Malfarbe löschen kann, jedoch keinen Einfluß auf Hintergrund, Flash und Bright hat. Auch die Funktion Füllen ergibt mit RADI keinen Sinn (woher soll der Computer auch wissen, wie ein Körper ausgefüllt wurde?!). Beim Start des Programms ist die Grundeinstellung folgende: Option " Malen" ist an ;Schreibfarbe schwarz; Pinselhintergrundfarbe weiß; INK- Modus ; mittelgroßer Pinsel.
Bitte probieren Sie erst einmal ein bißchen herum, bevor Sie irgendetwas ändern. Sonst verlieren Sie die Übersicht.
Zu den Grafikfähigkeiten des ZX-Spectrums sollten jetzt einmal ein paar Worte gesagt werden, damit meine folgenden Ausführungen besser verständlich werden.
Der Spectrum hat 8 Farben: scharz, blau, rot, lila, grün, hellblau, gelb und weiß. In einem 8 x 8 Pixelquadrat sind nur 2 verschiedene Farben möglich;eine Vordergrund- und eine Hintergrundfarbe (INK und Paper),Flash (Blinken) und Bright (Hell) wirken sich auf das gesamte 8 x 8 Pixelquadrat aus. Das ist zu beachten. Diese Vorgaben sind Hardware-spezifisch und somit unabänderlich.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Deshalb auch die beiden Modi in meinem Programm ; INK und PAPI (Paper), Diese beziehen sich auf die Farben, Man kann also die Vordergrund - und Hintergrundfarbe währedn des Malens getrennt bestimmen (Hintergrund soll hier so verstanden werden , als Hintergrund des Pinsel und nicht der gesamten Zeichenfläche!), Hier heiBt es Ausprobieren!
Bedienung:

Taste " 1"; Grafikseite 1
Taste " 2 "; Grafikseite 2
Taste " Enter"; Menübild
Auch ein Hin- und Herschalten zwischen den beiden Grafikseiten ist möglich,

SYMBOL SHIFT und h; Hardcopy der Grafik, wobei die Farben in ein Punktraster übersetzt wird, Die Häufigkeit der Punkte entspricht der Helligkeit der Farbe, Ist ein Drucker angeschlossen, passiert nichts (das Punktraster wird übrigens auf dem Fernsehbildschirm erzeugt; die Grafik wird also verändert ! Ausgedruckt wird mittels der ROM- Routine von COPY) Steuerung des Cursors mit Hilfe eines Kempston- Joysticks-Interface,(oder kompatibles), Auch diagnoale Bewegung ist natürlich möglich,
Die Funktionen im einzelnen:

1,) Malen
In dieser Option läBt es sich mit dem Joystick malen, wie auf dem Papier, Betätigt man die Feuertaste, so hebt, bzw, senkt sich der Stift, 7 verschiedene Pinsel sind möglich,
2,) PUNKTE
Mit der Feuertaste lassen sich Punkte setzen, 7 verschiedene Punktgrößen (siehe 1),
3,) LINIEN
Beim erstmaligen Betätigen der Feuertaste wird ein Pixel gesetzt , Es ist der Ausgangspunkt für die Linie, Beim erneuten Betätigen der Taste am Joystick, wird eine Linie vom ersten markierten Punkt bis zur momentane Cursorposition gezogen,Richtpunkt ist der Mittelpunkt des Cursors,
4,) BAND
Ähnlich wie Punkt 3, nur , das der Endpunkt der Endpunkt der Linie wieder Anfangspunkt der nächsten Linie ist (Gummibandmethode), Damit kann man ein zusammenhängendes Gebilde zeichnen,
5,)RAHMEN
Beim ersten Betätigen der Taste wird ein Pixel gesetzt, das dann ein Eckpunkt des Rahmens wird, Beim erneuten Betätigen der Joysticktaste wird ein Rahmen gezeichnet, dessen Größe von dem horizontalen und vertikalen Abstand der beiden Punkte abhängt,
6,) KASTEN
Ähnlich wie Punkt 5, Allerdings wird hier ein Kasten gemalt (ausgefüllter Rahmen),
7,) KREISE
Beim ersten Betätigen der Taste wird ein Pixel gesetzt, das den Mittelpunkt des Kreises rpräsentiert (dieses Pixel wird später gelöscht), Beim erneuten Betätigen der Taste wird ein Kreis gezeichnet, dessen Rdius dem Abstand momentane Cursorposition - Anfangspixel entspricht,
8,) FÜLLEN
Hiermit lassen sich beliebig geformte Körper blitzschnell (schneller als bei Beta Basic) mit einer beliebigen Farbe ausfüllen, Funktioniert nach der Flächenbrandmethode, Der Cursor wird in die auszufüllende Fläche manövriert und das Füllen durch Betätigen der Joysticktaste gestartet, Vorsicht ist geboten, da selbst eine kleine Lücke im Gebilde den Bildschirm vollaufen läBt, Wirklich eine Klasse - Routine,
9,) BILD LöSCHEN
Hiermit kann man eine Grafikseite vollständig löschen, Die Seite bekommt dann die Default - Werte für den Hintergrund (die Farbe, die zu Anfang gewählt wurde), Das Löschen geschieht folgendermaßen; Hat man die Option aktiviert, so schaltet man auf die gewünschte Grafikseite um und betätigt die Feuertaste, Daraufhin wird zur Sicherheit noch einmal gegengefragt, Möchte man tatsächlich löschen, so antwortet man mit J für Ja,
10,) BILD SPEICHERN bzw, LADEN

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Hiermit kann man entweder beliebige SCREEN $ laden (und dann bearbeiten) oder sein Kunstwerk abspeichern, Die Bilder bekommen die Namen Picture 1 und 2- Vorgang zum Laden und Speichern wie unter Punkt 9,),

11,) FLASH

Hiermit kann man auf Blinken umstellen (bezieht sich nicht auf gesamten Hintergrund), Zum Abstellen von Flash Option einfach noch einmal anwählen,

12,) BRIGHT

Hiermit kann man auf Hell umstellen (bezieht sich nicht auf gesamten Hintergrund, sondern nur auf eine Zeichenposition, wie unter Punkt 11,)), Zum Abstellen Option einfach noch einmal aufrufen,

13, - 20,) FARBEN

Die Farben schwarz, blau, rot, lila, grün, gelb und weiß stehen jederzeit zur Verfügung,

21, - 27,) PINSELGRÖßEN

21, Pinsel 1 Pixel groß
22, Pinsel 4 Pixel groß
23, Pinsel 12 Pixel groß (Anfangswert)
24, Pinsel 32 Pixel groß
25, Pinsel schräge Linie (damit läßt sich gut perspektivisch zeichnen)
26, Pinsel waagerechte Linie
27, Pinsel zufällige Punkte, In Verbindung mit Option 2,) Punkte wird bei jedem Punktsetzen ein Zufallsmuster erzeugt, Ähnlich dem bekannten Airbrush (Sprühdosen) - Effekt,

28,) Funktion RADI (radieren)

Sicher eine der interessantesten Funktion des Programms, Wählt man diese Funktion an, kann man radieren wie mit einem Radiergummi auf Papier, Nur gesetzte Pixel werden gelöscht, Die Farben werden belassen, Radieren ist nur mit den Optionen 1, bis 7, möglich, Bei der Option Füllen hat radieren keine Wirkung, Es ist wichtig, RADI wieder auszuschalten, wenn man weitermalen möchte, sonst kommt es zu unliebsamen Überraschungen,

29,) Modus PAPER

In diesem Modus kann man die Malhintergrundfarbe verändern, Beachten Sie, daß sich der senkrechte Balken in der Farbbox ändert und nun die Paper - Farbe anzeigt,

30,) Modus INK

In diesem Modus bestimmt man die Malfarbe, Ansonsten wie Punkt 29,),
Zu den Optionen 29, und 30,; Möchte man z,B, die Malfarbe (Farbe der Pixel) ändern, so muß die Funktion INK aktiviert sein, Dann wählt man auf der Farbskala die gewünschte Farbe,, Möchte man die Hintergrundfarbe des Pinsels ändern, so muß die Funktion PAPI aktiviert sein, Der Farbbalken zeigt dann den zuletzt eingestellten Wert (am Anfang ist PAPI weiß und INK schwarz),

Die oben gemachten Ausführungen sind lang und für den Einsteiger vielleicht auch verwirrend, Das scheint aber nur so, Bedenken Sie, das es sich hier um ein sehr komplexes Programm handelt, Und auch hier gilt wieder einmal; Probieren geht über studieren, Das Programm ist absturzsicher, probieren kann also nichts zerstören, übrigens funktioniert BREAK nicht, da wesentliche Teile des Programms in Maschinensprache arbeiten, Noch ein Tip; Sollte das Programm doch einmal - wider erwarten - aussteigen, so tippen sie GOTO 500, Danach geht es weiter Schwierigkeiten können bei TAPE - Operationen auftreten, sonst nicht, Dafür garantiere ich, Falls Sie noch Fragen haben sollten, so wenden Sie sich bitte schriftlich an mich (mit Rückporto), nicht telefonisch !

Weitere Hinweise zum Programm; Auf der Software - Service - Kassette sind zwei Listings abgespeichert, Hat man Teil 1 geladen, muß man ca, 3 Minuten warten, bis der Maschinencode generiert ist, Dann kann man das Programm mit NEW löschen und den 2, Teil laden, Dieser muß mit GOTO 9900 gestartet werden, Dadurch wird der Basic- und der Maschinencodeteil hintereinander abgespeichert, Man hat dann eine sofort lauffähige Arbeitsversion, Ich hoffe, mein Programm gefällt Ihnen,

Markus Malik

(3)

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2